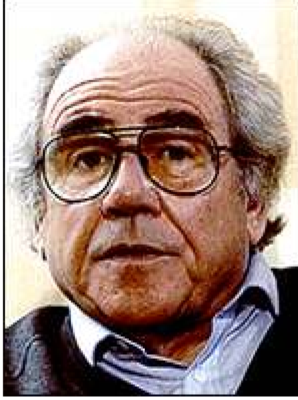
Jean Baudrillard (1929 - 2006)



Simülasyon kuramını oluşturan ünlü Fransız düşünür Jean Baudrillard, 1929 yılında Reims'de dünyaya geldi. Baudrillard, meslek yaşamında ilk önce Almanca öğretmenliği yaptı ve 1966 yılında Nanterre Üniversitesi'nde Henri Lefebvre ile çalışmaya başladı. Bertolt Brecht'ten şiirler, Peter Weiss'den tiyatro oyunları ve Wilhelm E. Mühiman'ın "Üçüncü Dünya'nın Devrimci Cennetleri"ni çeviren yazar; ders ve konferanslar vermek üzere başta ABD ve Japonya olmak üzere dünyanın pek çok ülkesine gitti. Nanterre Üniversitesi'nde sosyoloji dersleri veren Baudrillard, "profesörlük" unvanını ancak 1990 yılında alabildi. Yirmi yıldan uzun bir süre başasistan olarak kaldı!

Günümüz düşün dünyasının en "çarpıcı" isimlerinden olan Baudrillard; esas olarak, simülasyon, yığınların zihniyeti, "öteki", baştan çıkarma gibi konuları kitaplarında ele aldı. Üretimin, rasyonel bir etkinlik olmadığını ileri sürmüş; tüketicinin, reklam vb. yollarla aldatılmasını göz boyayıcı bir oyun ve hem üretimi hem de tüketicinin isteğini tehdit eden bir öğe olarak yorumlamıştır.

"Körfez Savaşı" sırasında Fransız televizyonunda görüşlerine en çok başvurulan düşünür oldu, kitle iletişim araçlarında bir "star" haline geldi. İtalya, Meksika, Brezilya ve Japonya gibi ülkelerde yapıtlarının büyük bir çoğunluğu çevrildi. Türkçedeki ilk kitabı "Metinler ve Söyleyişler", çeşitli yapıtlarından alınmış metinlerin çevirisidir.

Eserleri: Simülakrlar ve Simülasyon, Baştan Çıkarma Üzerine, Cool Anılar, Amerika, Siyah Anlar 1-2, Kusursuz Cinayet, Tam Ekran, Nesneler Sistemi, Tüketim Toplumu, Göstergenin Ekonomi Politiğine Eleştirel Bir Bakış, Üretimin Aynası, Simgesel Değişim ve Ölüm, Foucault'yu Unutmak, Beaubourg Olayı, Sessiz Yığınların Gölgesinde ya da Toplumsalın Sonu, Passwords, Komünist Partisi ya da Politikanın Sahte Cennetleri, İlahi Sol, Kötülüğün Şeffaflığı-Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme.

TEMEL KAVRAMLAR

HİPERGERÇEKLİK*

Gerçeklik çökmüştür ve bugün sadece imgeden, yanılsamadan ya da simülasyondan ibarettir.Model temsil ettiği varsayılan gerçeklikten daha gerçektir. Hiper-gerçeklik "çoktan yeniden üretilmiş olan şeydir" "kökeni ya da gerçekliği olmayan bir gerçeğin" modelidir.

HİPER-MEKAN(hyper-space)*: Modern mekan kavramlarmızın anlamsız olduğuna işaret eden post modern terim.Mekan modern sayıltıların varsaydığı gibi bir şeyi temsil etmez.Yok edilmiştir ve mekansal engeller ortadan kalkmıştır.Her şey coğrafi bir akış içindedir.Mekanda sürekli olarak ve öngörülmeyen biçimlerde hareket etmektedir.

İÇPATLAMA (**imploding,implosion**)*: post-modern bir dünyada görüngülerin içe doğru patlama ve böylece hem kendilerini hem de insanın onlar hakkındaki varsaytımlarını imha etme eğilimleri.Böyle bir durumda anlam tamamen ortadan kalkmaktadır.

SİMULAKRUM: orjinali olmyan bir kopyanın kopyası.Gerçek ile model arasında hiç fark kalmamıştır.(s.17)

***

SİMÜLAKR: bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm

SİMÜLE ETMEK:Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak,göstermeye çalışmak

SİMÜLASYON: Bir araç bir makine bir sistem bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme gösterme ya da açıklmanma amacıyla bir market ya da bir bilgisayar programı aracılığı ile yapay bir şekilde yeniden üretilmesi..

*- **Postmodernizm ve toplum bilimleri,Pauline marie roseanu Çev. Tuncay Birkan, Bilim ve sanat yay.Ankara 2004,** (s.14,17)

SİMÜLASYON KURAMI

"İllüzyondan söz edebilmek imkansızdır.Çünkü ortada gerçek diye bir şey kalmamıştır."

Simülasyon bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığı ile türetilmesine denir.Günümüzde gerçek artık minyatürleşmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Bu sayede gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır. Bundan böyle rasyonel bir gerçeğe ihtiyacımız olmayacaktır, zira gerçek ideal ya da negatif süreçlerle başa çıkabilcek bir durumda değildir. Artık işlemsel bir gerçeklik vardır. Aslında gerçek bu değildir çünkü onu sarıp sarmalayan bir düşssellikten yoksundur. Bu atmosferden yoksun bir hiperuzamda kombinatuvar modellere benzeyen sentetik bir şekilde üretilmiş gerçek diğer adıyla hipergerçektir.

Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir...Burada bir taklit suret ya da parodiden değil aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek bir başka deyişle her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayından söz ediyoruz. Gerçeğin tüm göstergelerine sahşp gerçeğin tüm aşamlarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makineden...Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayrımından yoksun, yalnızca aynı yörünge çevresinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hiper gerçkten söz edebiliriz.(s15)

Gizlemek(dissimüler) sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak, simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa(şu anda burada bulunmyan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir. Örneğin hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa iat semptomlar görülen kişidir. Öyleyse "mış" gibi yapmak ya da gizlemek gerçeklik ilkesine zarar vermez yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu gerçekle sahte ve gerçekle düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır...Simüle den kişinin gerçekten hasta olup olmadığını değerlendirmek mümkün değildir.(s.16)

Yine başka bir alan olan din konusunda da Baudrillard Tanrı inancının nasıl simüle edildiğini inancın göstergelere indirgenerek Tanrının devre dışı bırakıldığını şöyle anlatır:"din konusunda bir tanrısal güç simülakrına gönderme yapılmaktadır.' Simülakrların mabetlere sokulmasını yasakladım çünkü doğaya hayt veren tanrısal güç yeniden canlandırılamaz.' Bu doğru değildir.Çünkü bu tanrısal güç yeniden canlandırılabilmektedir.Örneğin bu güç ikona ya da simülakrlar şeklinde çoğaltığında neler olup bitmektedir.? Örneğin imgelere dayalı görsel bir teolojiye dönüştürüldüğünde hala ilahi bir gücün özelliklerine sahip olabilmekte midir? Belki de kendi ihtişam ve çekiciliğini devreye sokarak bu ilahi gücün ortadan kalkmasına neden olmaktadırlar? İkonlar aracılığıyla tezgahlanan bu oyun sayesinde sonuçta görüntüler algılanabilen ve anlaşılabilen bir Tanrı düşüncesinin yerini alabilmektedirler.

Bin yıldır süregelen ve ikonoklastları(kutsal imgeleri yok eden insanlara verilen ad, kutsal imgelere tapınmaya karşı olan Bizans imparatorlarının yandaşı olan insalar) hep korkutmuş olan bu mücadele henüz sona ermemiştir. İkonoklastların, simülakrların sahip olduğu bu mutlak güçten korkmalarına neden olan şey İkonoklastların Tanrı düşüncesinin insanların bilincinden silip atabileceklerini sezmenin yanı sıra sonuç itibari ile bu korkunç hakikatin Tanrını asla var olmadığı, yalnızca sümülakrlar aracılığı ile var olabildiği hatta kendi simülaklarından bir şey olmadığı düşüncesine göndereceğinin farkına varmış olmalarıdır. Zaten ikonoklastlar da bu yüzden imgelerden nefret etmekte ve onları yok etmeye çalışıyorlardı."(s.18)

Bu yorumlardan sonra Baudrillard, Batı toplumunda imgelerin gerçekliği nasıl yerinden ettiğini anlatır; " imgeler her zaman ölümcül bir güce sahip olmuşlardır...öldürücü bir güce sahip imgenin karşısına, gerçeğin görünen ve algılanabilen yanlarını sunan yeniden canlandırmanın diyalektik gücü ile çıkılmaktadır. Batı, bu yeniden canlandırma olayının önemine ya da göstergenin derin bir anlama sahip olabileceğine ve bir şeylerin -bu tabiki Tanrıdır- bu değiş tokuşun gerçekleşmesini sağladığına bütün kalbi ve iyi niyetiyle inanmaktadır.Tanrı bile simüle edildikten Tanrıya olan inanç, göstergelerine indigenebildikten sonra gerisini varın siz düşünün. İşte o zaman bütün sistem yer çekiminin etkisinden kurtulmuş bir kütle devasa bir simülakra dönüşmektedir. Bu gerçek dışı bir şey değil simülakrdır, gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen bir şey. Yeniden canlandırmanın karşıtı olan simülasyon işte budur."(s.20)

Yeniden canlandırma ile simülasyon arasında derin farklar olduğunu belirten Baudrillard, ontolojik anlamda gerçekliğin simülasyonla bir bağının olmadığını savunur;" yeniden canlandırma; gösterge ve gerçeklik arasında bir eşdeğerlik ilkesi(bu eşdeğerlik ütopik bir şey bile olsa temel bir aksiyomdur) bulunduğunu kabul etmektedir. Oysa simülasyon eşitlik ilkesi ütopyasına yamamen ters bir şey olup göstergeyi kesinlikle bir değer olarak yadsımakta ve her türlü gönderenin ters yüz edilmesi ve öldürülmesi olarak görmektedir. Simülasyonu sahte yeniden canlandırmaya karşılık; simülasyon bir simülakra dönüştürdüğü yeniden canlandırma düzenin tamamını sarıp sarmalamaktadır.(s,18)

İmge kavramını çeşitli yönleri ile açıklayan Baudrillard, simülakr ve imge ilişkisini şu boyutlarda ele almaktadır."imgeye özgü çeşitli aşamalar şöyle sırlanabilir;

-derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge

-derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge

-derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge

-gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan kendi kendinin saf simülakrı olan imge

Birinci durumda imge, olumlu bir niteliğe sahiptir çünkü imge burada bir tür ayin görevi yapmaktadır. İkinci durumda imge, olumsuz bir niteliğe sahiptir. Kötü büyü türünden bir şeydir. Üçüncü durumda imge, bir görünümün yerini almaya yani bir büyüleme aracı olmaya çalışmaktadır. Dördüncü durumdaysa imge artık görüntü düzenine değil simülasyon düzenine ait bir şeydir. Bir şeyleri gizleyen göstergeler aşamasından gösterilecek bir şey kalmadığını gizleyen göstergeler aşamasına geçiş bir dönüm noktasıdır. Çünkü birinciler ideolojilere özgü bir hakikat ve sır teolojisine gönderirken, ikinciler bir simülasyon ve simülakrklar çağına girilmiş olduğunu artık ortada ne kendi kullarına sahip çıkabilecek bir Tanrı, ne de gerçekle sahte ve gerçekle yapay bir yönteme başvurularak diriltilmiş gerçeğin birbirinden ayrılmasını sağlayacak bir Kıyamet Günü olasılığı bulunmadığını söylemektedirler. Çünkü her şey zaten ölmüş ve Kıyamet Günü beklenmeden diriltilerek yaşama döndürülmüştür.(s.21)

Modern bilimsel yaklaşımı eleştiren Baudrillard, özgün bir kabile olan Tasadaylılar örneği ve Fransanın Creusot bölgesinin bilimsel çalışmalar uğruna nasıl manipülasyona uğratıldığını ele alır. Fransanın Creusot bölgesi tarihin belli bir dönemine tanıklık etmesi yönü ile bölgedeki işçi mahalleleri, sanayi kuruluşları,erkeği kadını ve çocuğuyla bütün bir kültür canlı canlı açık hava müzesine dönüştürülmüştür. Müze ortadan kaldırılmış her yer müze haline gelmiştir. Tasadaylılar ise 800 yıllık otantik geçmişe sahip bir kabiledir. Etnologlar ve Antropologların keşfi ile modern hayatın içine çekilen bu yerli kabile bir süre sonra yeni ortama uyum sağlamayıp tekrar eski ormanlık alana gönderilmesi Etnologlar ve Antropologlar tarafından teklif edilir. İşte bu durumu Baudrillard;" Etnoloji sınırlı bir nesnel bilim dalı olmak yerine nesnesini özgür bırakıp canlı olan herşeyi kapsayarak simülakrlara özgü her yerde hazır ve nazır görünmez bir dördüncü boyuta dönüşmektedir. Etnolojinin yaşaması için nesnenin ölmesi gerekir. Keşfedilen nesne ölerek hem intikam almakta hem de kendini çözmeye çalışan bilime meydan okumaktadır.Ölü nesne gözünün yaşına hiç bakmadan bilimi ters yüz etmekte ve ik başlangıç noktasına geri döndürmektedir."(s.22-24)

Başka bir örnek de Lascaux mağarası ile ilgilidir. Mağaranın orjinalini koruma bahanesi ile ziyarete kapanmış ancak beş metre öteye aynı mağaranın tıpatıp benzeri inşa edilerek ziyarete açılmıştır. Ziyaretçiler önce gerçek mağaraya dikiz deliğinden bir göz attıktan sonra kopyasının tamamının ziyeret edebilmektedir. Baudrillard göre gerçeği ile kopyası arasında bir fark yoktur.Çünkü bir kopya ikisini de yapaylaştırmaya yetmiştir.(s.25)

DÜŞSEL VE HİPERGERÇEK

Gerçekliğin dönüşümünü ABD'deki Disneyland üzerinden değerlendiren Baudrillard bu koca oyun merkezinin anlam dünyasını kritik eder. Disneyland, ABD'li canlı resimci ve film yapımcısı Walt Disney tarafından 17 Temmuz 1955'te kuruldu. Dünya'nın en büyük eğlence parkı ve önemli bir turizm merkezi olan Disneyland, sanatçının kahramanlarını yaşatan düzenlemeleri ve donatımlarıyla daha çok çocukların ilgisini çeken bir panayır durumundadır. Bugün, birçok iş dalını içeren Walt Disney Kurumu'nun bir bölümüdür.

Baudrillard'a göre:" Disneyland bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir. Her şeyden önce Korsanlar, Geleceğin dünyası v.b. şeylerden bir illüzyon ve fantazm(bir arzu veya istek uğruna gerçeğin deforme edilmesi durumudur.) oyunudur. Bu düşsel evren, kendine düşen görevi başarıyla yerine getirmektedir. Kalabalıkları buraya çeken şey; gerçek Amerika'nın minyatürleşmiş toplumsal bir mikro kozmosa benziyor olması ve alınan kolektif keyiftir. Disneyland'da Amerika'nın sahip olduğu tüm değerler minyatürleştirilmekte ve çizgi filmler aracılığı ile çoğaltılarak kendinden geçmektedir. Disneyland, "gerçek" ülkenin, "gerçek" Amerikanın bir Disneyland'a benzediğini gizlemeye yaramaktadır. Disneyland'ı çevreleyen Los Angeles ve Amerika gerçeğe değil hipergerçeğe ve simülasyona aittir. Buradaki sorun yanıltıcı bir yeniden canlandırılmış gerçeklikten (ideoloji) çok gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyebilmek ve gerçeklik ilkesinin devamını sağlayabilmektir. Disneyland'taki düşsellik ne gerçektir, ne de sahte. Burası gerçeğe özgü düşselliği, gerçeğe simetrik bir şekilde yeniden üretebilmek amacıyla tasarlanmış bir caydırma(ikna) makinesidir.(s.29)

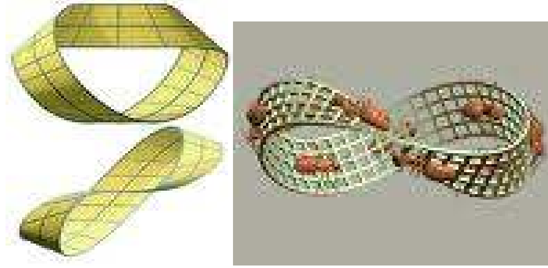


Disneyland

Benzer bir çözümlemeyi Baudrillard Amerika'da devlet başkanı Nixon'un istifasına yol açan Watergate skandalı üzerinden değerlendirir. Ona göre: "Watergate skandalı ahlaki ve politik bir ilkeyi eski sağlığına kavuşturmaya çalışırken diğer yandan da düş gücünü harekete geçirerek yitip gitmekte olan gerçeklik ilkesine o ilk görünümünü yeniden kazandırma gayreti içerisindedir. Bu skandalın ifşa edilmesi yasalara saygı duyulduğunu göstermektedir. Watergate'ın yaptığı tek şey herkesi Watergate'ın bir skandal olduğuna inandırmasıdır. Yapılan şey düzenin ahlaki açıdan temizlenip paklanması ve ovulup parlatılarak yeniden devreye sokulmasından başka bir şey değildir. Watergate bir skandal değildir. Çünkü herkes onun bir skandal olmadığını gizlemeye çalışmaktadır.

Watergate sistem muhaliflerine kurulmuş bir tuzak iktidarı güçlendirebilmek amacı ile gerçekleştirilen bir skandal simülasyondur.(s.31-32)

Baudrillard tüm bu örnekler üzerinden ele aldığı simülasyon atmosferinin bireyi ve gerçekliği nasıl kaosa sürüklediğini şu ifadelerde anlatır.” Bu karmaşık durum Mobiyüs şeridine benzer ikiye bölündüğünde yüzeylerini tersine çevirmenin olanaksız olduğu ikinci bir sarmalla karşılanır. Burada hiçbir şey çözülmediği gibi tam tersine her şey daha da karmaşıklaşmaktadır. Bu cehennem azabının kökünde anlamı kavranması güç bir kurnazlık ve şeytanlıkla değişikliğe uğratan simülasyon vardır. Sistemle, sisteme ters düşen alternatifi dışbükey bir aynanın iki ucunda yekvücut olmuş gibidirler. Bundan böyle sağdan sola tersine çevrilebilen, sağın solu bir mıknatıs gibi kendine doğru çektiği kısırdöngüleşmiş bir politikanın yoldan çıkmış eğik perspektifi içine girmiş bulunuyoruz.”(s.37)



möbiyus şeridi

Bütün her şeyin tersyüz edildiği simülasyon sürecinde ölümlerin bile nasıl simüle edildiği ve bunu üzerinden ne tür politik amaçlar hedeflendiğini Baudrillard şöyle anlatır.“Bütün bunlar arasındaki ortak payda gerçeğin düşsel, hakikatin skandal, yasanın yasak çiğneme, çalışmanın iş, sistemin bunalım ve kapitalin de kendini devrim aracılığıyla kanıtlama girişimidir. Ölümün simüle edildiğini iddia eden Baudrillard, A.B.D. başkanlarının suikastını örnek gösterir. Ona göre Kennedy cinayeti gerçek anlamda politik boyuta sahipti. Oysa Johnson, Nixon, Ford yalnızca hayali, simüle edilmiş suikastlara hedef olabildiler. Çünkü onlar birer iktidar kuklası olduklarını gizleyebilmek için bu türden yapay tehditlerin yaratacağı “aura”’dan (cazibe, çekicilik) yararlanmak istediler. Eskiden krallar ölmek zorundaydı.(Tanrılar da) Zaten onları güçlü kılan şey de buydu. Günümüzün krallarıysa aşağılık bir ölme numarasına yatmaktadırlar. Bunun nedeni iktidarın avantajlarını elden kaçırmama isteğidir.”(s.38-39)

Modern çağın en güçlü araçlarından biri olan televizyonu da projeksiyona alan Baudrillard, televizyon yayınları, mekanlar ve mesajlar üzerinden oluşlturulan simülasyonu irdeler. Gerçekliğin kökünden yerinden oynatıldığı devasa süreç içerisinde televizyon büyük bir role sahiptir. Reality Show’lar, haberler, stüdyolar birer hipergerçek yutturmacanın sahneleri gibidirler. Örneğin 1971 yılında Amerikan televizyonu bir Amerikalı ailenin/(Loud ailesi) günlük yaşamını kaydetmek için evlerinin her köşesine kameralar koyup yedi ay aralıksız çekim yaparak bir TV programı sunmuştur. Simülasyon bütün işlevsellik ve nedensellikleri tersinir kılma gücüne sahiptir. Yapımcılara göre Loud ailesi deneyindeki amaç

gerçek bir yaşamın kaydedilmesidir. Ancak bu mümkün olamaz, çünkü her yerde kameraların bulunduğu evde bu aile 'sanki biz orada değilmişiz gibi' davranamaz. Bu sanki Loud ailesi oradaymış gibi sözüyle aynı anlama gelmektedir. Daha sonraları Truman Show adlı film de benzer bir yaklaşımla yapılmıştır. Evi zannettiği televizyon stüdyosu aynı zamanda Truman' ın gerçek zannettiği bütün yaşamını hipergerçek yapar. **Loud ailesinde gözlenen şey: anlamsız olana aşırı anlam yüklemek.** Çünkü amaç gerçeğe saplantılı bir biçimde yaklaşma arzusudur. Bu arzu sonucunda gerçek artık yok edilmiş, yerini simülakrı almış ve çekimler tamamlandıktan sonra Loud ailesi dağılmıştır. Loud ailesi yaşamları kaydedilip televizyonda gösterilmeden yaşayamayan bir ailedir. Bu program bir ailenin yaşamının kaydı olmaktan çok bir kurban törenidir. Sonuç olarak der, Baudrillard; "sözünü ettiğimiz şey dur durak tanımayan kronik bir hastalık gibi gerçeğin içine yerleşerek onu değiştirmeye çalışan bir "medium"dur. Burada "medium"un süzgeçten geçirerek sunduğu haber ya da bir lazer ışığının boşlukta oluşturduğu üç boyutlu bir reklam imgesi gibi bir hayalete dönüşmüş bir gerçekten sözediyoruz."(s.53,55)

Nükleer santrallerin de bir tür simüilasyon işlevi gördüğünü belirten Baudrillard bu güçle oluşturulan bir caydırma imajı olduğunu ifade eder. Ona göre, nükleer silahlar da simülasyon evreninin birer parçasıdırlar. Daha farklı bir yaklaşımla bunlar simülasyonun varabileceği en üst aşama olan nükleer aşamasının bir göstergesi konumundadırlar. Bu nükleer aşamanın en büyük işlevi ise caydırmadır. Nükleer silahlar muazzam gücünü atom çekirdeğinin parçalanması sonucu ortaya çıkan enerjiden değil, çekirdeğin her an parçalanabileceği korkusunu dünyaya şırıngalamaktan alırlar. Öyleyse bu silahların gücü nötralize edici bir güçtür. Bir bakıma onlar birer gösteri nesnesinden başka bir şey değildirler. Söz konusu olacak patlama fiziksel bir Einstein formülünün dışa dönük bir patlamasından çok içe dönük bir patlama olacaktır. Yaşamlarımızı felç eden şey bir atom bombasının tepemize inmesi değildir. Kaldı ki böyle bir şey olmayacaktır; olması gerekmez. Nükleer savaş tehdidi, bir caydırma makinesidir. Nükleer silahlar (ve nükleer santraller) vardır orada olacaklardır bu caydırma nesneleri bize her an bir patlama olacağı endişesi ile tetikte tutarak içe dönük bir patlama olayı yaratmaktadırlar. Caydırma, bir strateji değildir. Nükleer silahlara sahip devletler arasında değiş tokuş edilmekte ve gidip gelmektedir. Bundan böyle strateji diye bir şey olmayacaktır. Savaş tehdidi askerlerin elinde bir çocuk oyuncağına dönüşecektir.Burada teknik bir programlamadan dünyanın engebesiz kusursuz nötr bir yüzeye döndürülmesinden bahsediyoruz. (s.59)

Vietnam Savaşını da bir örnek olarak analiz Baudrillard, savaşın nasıl simüle edildiğine ve olayın arkasındaki farklı politik çıkarlara dikkatleri çeker. Baudrillard Vietnam Savaşına dair önemli bazı sorular sormaktadır. Birincisi bu denli kanlı, vahşi ve uzun bir savaş nasıl olur da birdenbire aniden duruvermiştir. İkincisi Amerikan tarihinin en büyük bozgunu neden Amerikan iç dengesiyle, politika sistemini allak bullak edememiştir. Öyleyse ortada bambaşka bir neden vardır.Bu savaş, birlikte barış içinde yaşama düşüncesine en zor anlarından birini yaşatmaktan başka bir işe yaramamıştır.

Bu savaş Çin'in bu barış içinde birlikte yaşama sürecinin içine alınmasını sağlamıştır. Uzun yıllar Çin'in bu savaşa somut bir şekilde müdahale etmemesi sağlanmıştır. Bozguna uğramış görünen Amerika Çin karşısında çok önemli bir politik zafer kazanmıştır. Zaten Vietnam savaşının amacı budur.Aynı şey Vietnam içinde geçerlidir. Savaş silahlı direniş gruplarından düzenli orduya geçildiği anda bitmiştir. Sağlıklı bir politika ve disiplinli bir iktidarın var olmasını engelleyen bütün unsurlar temizlenmiştir.Burada zafer ya da bozgunun gerçekliğinin sözü bile edilemez. Amaç politik bir değişikliğin sağlanmasıdır. Savaş görünümlerin çok ötesinde bir süreçtir..A.B.D Vietnamı terk etmiştir. Ama savaşı kazanmıştır.(s.63-64)

TARİH VE SİNEMA

Tarihin sinema aracılığı yeniden canlandırıldığı fikrini taşıyan Baudrillard, sinemanın tarihi yeniden nasıl simüle ettiğinden bahseder. Ona göre "Tarih yitirmiş olduğumuz bir gönderenler sistemidir, yani tarih bize özgü bir mite dönüşmüştür." Simülasyon çağı ile geçmiş bir tarihe ait fantazmların biriktirildiği, ideolojiler ve retro (geriye dönük eski moda) modaların tepeleme yığıldığı bir boşluk içindeyiz, buradan sinema aracılığıyla bir tarih bilincine sahip olma adında bir illüzyon ortaya çıkar. Tarih öldükten sora sinemaya görkemli bir giriş yapmışlardır. Retro mantığı ile çekilen sayısız tarihi film elimizden kayıp gitmiş tarihin imgesel bir miti haline gelmiştir. Sinemanın bize gösterdiği tarihin tarihsel gerçekle olan ilişkisi perdedeki tarihin hipergerçek bir şeye dönüştüğünün kesin bir kanıtıdır. Chinatown, Barry Lyndon ,1900, gibi tarihi filmlerde rahatsız edici bir kusursuzluk göze çarpmaktadır. Bir başka deyişle bu filmler kusursuz, olağanüstü 'artefact'lar(insan eliyle yapılmış şey, yapay doku) dahice simülakrlardır.

Baudrillard bunlara en güzel örneğini Barry Lyndon olduğunu öne sürer. Barry Lyndon bir tarihin yeniden canlandırılması değil bir simülasyonudur. Bütün gereksizlikler, bütün zararlı ışınlar titizlikle temizlenmiştir. Bu filmlerde sahnenin olabildiğince görkemli bir şekilde parlamasını sağlama kaygısı onların birer simülakr olmasını sağlar..sinema en fantastik ya da mitik olandan gerçekçi ve hipergerçekçi olana doğru giden bir gelişim çizgisi izlemiştir. Sunduğu güncel ürünlere bakılacak olursa sinemanın teknik açıdan giderek mutlak gerçeğe yaklaştığı, gerçeği tüm sıradanlığı, hakikati tüm çıplaklığı ve can sıkıcılığıyla verdiği hatta tekniğin sağladığı kendine güven duygusuyla gerçeğin kendisi hemen şu anda burada olanın ta kendisi, anlamsız bir şey inanılmaz bir çılgınlık modeline dönüştüğü görülmektedir. Bu gün sinema ve gerçek özgünlüklerini yitirmişlerdir. Çünkü sinema tarihin ortadan kaybolmasına ve egemenliği bir arşivin eline geçirmesine bizzat katkıda bulunmuştur.

Fotoğraf ve sinema yararlandıkları mitlerden vazgeçme pahasına tarihin çağdaşlatırılma sürecine görsel ve nesnel bir biçim kazandırarak büyük ölçüde katkıda bulunmuşlardır. Bugün sinema tasfiye edilmesine katkıda bulunduğu tarihin yeniden yaşama döndürülmesi için tüm teknik olanaklarını onun hizmetine sunabilir. Ancak içlerinde yok olup gideceği hayaletlerden başka bir şey üretemez.(s.70-77)

HİIPERMARKETLER VE HİPERMAL

Gündelik yaşamlarımızın önemli sayılabilecek durak noktalarından birini oluşturan devasa alışveriş merkezlerindeki düzen ve mesajlarla toplumsal bir kültür kurgusu tasarlanmaktadır. Her şeyin birbirine benzediği alıcı ile satıcının birbirleriyle karşılaşmadığı çalışanların yalnızca boşalan rafları düzenlediği yani tüketicilerin açtıkları delikleri tıkadıkları, rafların rölyef bir reklam panosunu andırdığı hipermarketler için Baudrillard total bir ekran benzetmesi yapar. Nesneler burada birer mal olma özelliklerini yitirirler. Hipermarketlerin tamamında bize bakan güvenlik kameraları da bu simülasyon evreninin bir parçasıdır. Güvenlik sisteminin yeterli işleyebilmesi için gereken maliyet yüksek olduğundan bu çalışıp çalışmadığını bile bilmediğimiz güvenlik kameraları baskıyı anıştıran yani bir baskı simülasyonu oluşturan caydırma adlı daha önce tanımladığımız işlevi yerine getirirler.

Hipermarket bir tüketim merkezi olmanın ötesinde bir anlam taşır. Burada sergilenen nesneler özgün bir gerçekliğe sahip değildir.Onların düzenlenişi geleceğe özgü toplumsal ilişki modelini andıran seriler, daireler ve seyirlik şeyler formatındadır. Baudrillard kapitalizmin geleneksel kurumları ile hipermarketlerin gelecekte karşımıza çıkacak her türlü toplumsal denetim biçimi yani toplumsal yaşam ve birlikteliğin dağınık işlevlerini(iş, boş zamanları değerlendirme, beslenme, sağlık, ulaşım medya, kültür) tek bir bir homojen çatı (zaman/mekan) altında buluşturma modelidir. Baudrillard; geleceği önceden haber veren bir model olarak hipermatketlerin (özellikle A.B.D'de) yerleşim bölgelerinin dağılımını belirlediğini söyler. O, kentleri hipermarketlerin birer uydusu olarak görür. Ona göre modern bir kent bile onu ememektedir. Çevresinde oluşturduğu yörüngeye banliyöler oturtmakta, kimi zaman da üniversite hatta fabrika gibi yeni yerleşim alanları için bir gref(birbirine bağlayan merkez) vazifesi görmektedir. Merkezde hipermarket vardır ve kent bir taşıma düzeniyle insanların sürekli bu merkeze gidip gelmelerini sağlar. Birer simülasyon kutbuna dönüşmüş olan bu yeni nesne sistemleri yani modernliğe özgü şeylerden çok bir hipergerçeklik, geçmiş ve gelecekten yoksunlaştırılmış işlevsel aynı andalık, her şeyi etkileyebilme arzusu vardır.(s.110-114)

SİMÜLASYON İLETİŞİM ARAÇLARI VE REKLAM

İletişim araçları ve bunların yayın ürünlerinin oluşturduğu etkileri ele alan Baudrillard, bu yöntemle gerçeklik ve anlam üzerinde ne tür müdaheleler gerçekleştirildiğini analiz eder.Ona göre her gün daha fazla haberle karşılaşmamıza rağmen anlamın daha az üretildiği bir dünyada yaşıyoruz. Bunun nedeni olarak üç varsayım söz konusudur. **Birinci varsayıma göre** haber anlam üretmektedir ancak genel anlam kaybını engelleyememektedir. **İkinci varsayıma göre** haberin anlamla bir ilişkisi yoktur. Haber başka bir düzene aittir. **Üçüncü** ve Baudrillard'ın üzerinde önemle durduğu varsayımda ise şöyle söyler: Haber enflasyonu ile anlam deflasyonu arasında, anlamın haber tarafından yok edildiği bir zorunlu ilişki vardır.

Toplumsallaşma denen şey iletişim araçlarının gönderdiği mesajlarla ilgilenme oranıyla ölçülmektedir. Böylelikle haber her yerde hızlı bir anlam dolaşımını sağlamaktadır. Ancak haberin anlam ürettiğini sandığımız sırada aslında tam tersi olmaktadır. Haber kendi ürettiği içerikleri yok eder. Baudrillard, burada iki tane neden belirler: **Birincisi** haber iletişim kurmaz, bir iletişim oyunu sahneler. İkisi farklı şeylerdir ve simülasyon tanımlamasına uymaktadır. Karşılıklı konuşmalar, izleyici telefonları, tartışma programları, interaktif yayınlar ise bu sahnenin ana dekorunu oluştururlar. Sahnede olmayan şey ise iletişimdir, onun yerini iletişim simülasyonu almıştır. Anlam ve iletişim hipergerçekleşmiştir. Gerçeğe son veren şey gerçekten daha da gerçek görünendir. İmgeler ve göstergeler sonucunda gerçeklik katsayısını yükseltir ve bize haberin kendisinden başka inanacağımız bir şey bırakmaz. Baudrillard'ın belirttiği **ikinci** neden ise, iletişimin gerisinde iletişim araçlarının ve her geçen gün artan haberin toplumsal yapıyı bozmalarını , engelleyememesidir. Yani haber hem anlam hem de toplumsalı anlamsızlaştırmaktadır. Böylelikle haber sayesinde toplumsal kitleler içinde için için kaynarlar. Benzer biçimde anlam ve anlama ait tüm içerikler egemen bir iletişim aracı tarafından yutulurlar. Bir derinlikten yoksun anlık ve anında unutulma özelliğine sahip olan reklamlar. Tüm özgün kültürel biçimlerle tüm özgün dil yetilerini yutmaktadırlar. Reklamda göstergenin enerjisi en alt seviyeye inmektedir. Reklamın sahip olduğu geçmişi ve geleceği olmayan anındalık özelliğine sahip biçim ise gündelik yaşamları reklam biçimine dönüştürmeye başlamıştır. Böylece tüm güncel eylem biçimleri yok olup gitmektedirler. Reklamın panosuna çarpan toplumsal ise tamamen çözülmüş erimiş basitleşmiş ve toplumsal görüntüsüyle anında yanıtlanan bir şeye dönüşmüştür. Bu nedenle duvardaki afişlerde toplumsal değil toplumsalın hayaleti ile karşılaşılır. Günümüzdeki reklamın en ilginç boyutu özgün bir biçim ya da kısaca bir iletişim aracı olarak yoğunluğunu yitirmesi ve ortadan kaybolmasıdır.

Artık reklam bir sınai malın reklamını yapmaktan ziyade kendisi bir ticari mal gibidir. Aslında her ikisi birbirine karışmış durumdadır. Bu bakımdan reklam için kendi kendisinin mesajına dönüşerek reklamını yaptığı malı içerisinde eritmektedir. “Reklam kamusal anlama sahip her şeye karşı duyarsız kalındığını gösteren bir ayna paradoksal bir aşağılama aynasıdır”.Reklam da tıpkı haber gibi simülasyonun duyarsızlaştırma ve anlam yıkımı süreçlerinin bir işlevsel parçasıdır.İletişim araçları toplumsallaşmayı sağlamaya yönelik araçlar değil,toplumsalın kitleler içinde için için kaynamasını/erimesini sağlayan araçlardır.Çünkü iletim aracı ve gerçek içinden çıkmanın olanaksız olduğu tek bir nebulaya dönüşmüşlerdir. Baudrillarda göre iletişim araçlarının yararlı kullanımı diye bir şey olamaz. İletişim araçları anlamla yanılgıyı birlikte sırtlayıp götürmekte ve bunları diledikleri şekilde kullanmaktadırlar.(s.116-123,130-)

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Postmodern bir sosyolog olarak nitelenen Jean Baudrillard Simülakrlar ve Simülasyon adlı eseri ile Kapitilazmin tüm boyutları ile gerçekliği ve toplumsal hayatı nasıl kuşattığını ele almaktadır. Ona göre “Çağımızdaki temel hastalığın adı: Gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir. Bu yüzden ‘maddi’ üretimin bizzat kendisi hipergerçek bir şeye dönüşmüştür.”

Baudrillard, ekonomi, sanat, bilim, siyaset, medya ve sinema üzerinden özellikle de Amerika’ya yoğunlaşarak bu alanlarda gerçekliğin nasıl yerinden edildiğini ve simülasyon aracılığı ile gerçeklikten kopuk nasıl sanal bir dünya oluşturulduğunu detayları ile incelemektedir.

Baudrillard,”Gerçek simülasyona dönüştü. Buna yol açansa kültür endüstrisinin kendisidir. Yaşadığımız evren simülasyon evrenidir.”der. Gerçekliğin simülakrlar sayesinde dumura uğratılması sonucunda bir kaosa girildiğini belirten Baudrillard, bu durumu Möbiyus şeridi denilen kısır döngülü bir sarmala benzetir. Bu aşamada artık için için kaynama/iç patlamalar yaşanacağı ifade edilir.Yakın dönem Sosyologları içinde çarpıcı analizleri ile çözümlemeler yapan Baudrillard, simülasyon kuramı ile sosyolojiye önemli katkılar sağlamıştır.